

**NASKAH PUBLIKASI**

**PERMAINAN DAKON DAPAT MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN  
BERHITUNG ANAK PADA KELOMPOK B TK GILIREJO 1  
KECAMATAN MIRI KABUPATEN SRAGEN  
TAHUN 2013 / 2014**



**Disusun Oleh :**

**WINARSI**

**A 53H111050**

**PROGRAM SARJANA (S1) PAUD KEPENDIDIKAN BAGI GURU  
DALAM JABATAN (PSKGJ) SRAGEN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
TAHUN 2013**

## **ABSTRAK**

### **MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI PERMAINAN DAKON PADA KELOMPOK B TK GILIREJO 1 KECAMATAN MIRI KABUPATEN SRAGEN TAHUN PELAJARAN 2013/2014**

*Winarsi, A53H111050, Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Progam Sarjana (S1) Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan Sragen.  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta,  
2013, 11 halaman.*

*Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak melalui permainan dakon. Jenis penelitian ini adalah penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dalam dua siklus dan setiap siklus dilakukan dua kali pertemuan. Subyek penelitian ini adalah anak TK Gilirejo 1 Kelompok B Kecamatan Miri, Kabupaten Sragen yang berjumlah 22 sebagai penerima tindakan. Peneliti dan guru teman sejawat sebagai pemberi tindakan.*

*Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data tentang kemampuan berhitung anak dan data tentang pembelajaran guru dengan permainan dakon. Kedua data tersebut dikumpulkan melalui teknik observasi.*

*Data kemampuan berhitung anak di analisis dengan analisis komparatif dan data tentang pembelajaran guru dengan permainan dakon dianalisis dengan analisis interaktif. Hasil analisis menunjukkan bahwa pada prasiklus rata-rata kemampuan berhitung anak 51,52% berarti bahwa hampir semua anak kemampuan berhitungnya baru mulai berkembang. Setelah tindakan siklus I rata-rata kemampuan berhitung anak mencapai 68,56% yang berarti bahwa semua anak dari yang semula baru mulai berkembang sudah dapat berkembang sesuai harapan, walaupun baru sedikit. Setelah dilakukan tindakan pada siklus II rata-rata kemampuan berhitung anak meningkat 88,45% artinya hampir semua anak dapat berkembang sesuai harapan, bahkan beberapa anak berkembang sangat baik.*

*Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa melalui permainan dakon dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak pada Kelompok B TK Gilirejo 1 Kecamatan Miri, Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2013/2014*

*Kata kunci : Kemampuan Berhitung, Permainan Dakon, Taman Kanak-kanak*



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. A. Yani Tromol Pos - Pabelan Kartasura (0271) 717414, Fax : 715448 Surakarta 57012

Website. <http://www.ums.ac.id> Email : [ums@ums.ac.id](mailto:ums@ums.ac.id)

**Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah**

Yang bertanda tangan di bawah ini pembimbing / skripsi tugas akhir :

Nama : Dr. Darsinah, M. Si

NIP / NIK : 355

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi / tugas akhir dari mahasiswa :

Nama : Winarsi

NIM : A 53H111050

Program Studi : S.1 PG PAUD / PSKGJ

Judul Skripsi : **MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN  
BERHITUNG ANAK MELALUI PERMAINAN  
DAKON PADA KELOMPOK B TK GILIREJO I  
KECAMATAN MIRI KABUPATEN SRAGEN  
TAHUN 2013 / 2014**

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Sragen, 18 Februari 2014

Pembimbing

**Dr. Darsinah, M.Si**

NIK. 355

**PERMAINAN DAKON DAPAT MENGEMBANGKAN  
KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK PADA KELOMPOK B  
TK GILIREJO 1 KECAMATAN MIRI KABUPATEN SRAGEN  
TAHUN 2013 / 2014**

**I. PENDAHULUAN**

Dalam lingkup perkembangan di TK terdapat lima bidang pengembangan salah satunya adalah pengembangan kemampuan kognitif anak. Dalam bidang pengembangan kognitif anak tersebut termasuk didalamnya adalah kemampuan berhitung anak.

Berhitung sangat penting bagi kehidupan anak karena digunakan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung anak dalam kehidupan sehari-hari dan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika dalam mengenal konsep bilangan, warna, bentuk, ukuran dan ruang.

Oleh karena itu apabila anak TK tidak dapat berhitung, maka anak akan mengalami kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya. Hal ini karena bilangan (angka) merupakan bagian dari kehidupan anak dan ada di sekitar anak misalnya untuk mengetahui waktu (jam), tanggal dan bahkan mata uang untuk jajannya, sehingga anak usia TK harus sudah mampu berhitung 1-10, sudah dapat mengenal angka, mengenal / menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan, dapat menjumlah dan mengurangi dengan gambar / benda.

Akan tetapi kenyataannya kemampuan berhitung anak Kelompok B di TK Gilirejo 1 Kecamatan Miri, Kabupaten Sragen masih rendah, karena ternyata masih banyak anak yang belum mampu berhitung dengan benar, masih banyak anak yang belum mengenal angka dan masih banyak anak yang belum dapat menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang diberikan guru tidak berpusat pada anak, metode alat peraga (media) yang digunakan kurang tepat dan menarik minat anak bahkan guru lebih sering menggunakan lembar kerja anak (*drill and paper pencil test*), sehingga anak merasa bosan.

Berdasarkan permasalahan tersebut diatas maka kemampuan berhitung anak perlu dikembangkan melalui kegiatan atau permainan yang menyenangkan. Untuk itu peneliti melakukan penelitian dengan mengambil judul “Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Dakon Pada Kelompok B TK Gilirejo 1 Kecamatan Miri, Kabupaten Sragen Tahun 2013 / 2014”.

Tujuan dalam penelitian ini adalah tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak pada kelompok B TK Gilirejo 1 Kecamatan Miri Kabupaten Sragen Tahun 2013/2014, sedangkan tujuan khusus untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak Pada kelompok B TK Gilirejo 1 Kecamatan Miri Kabupaten Sragen melalui Permainan Dakon.

## **II. LANDASAN TEORI**

Berhitung merupakan bagian dari matematika, sedangkan pengertian matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam menyelesaikan persoalan mengenai bilangan. (pusat pembinaan dan pengembangan bahasa) (1991) dalam Sujiono (2006 : 11.3).

Berhitung adalah kemampuan seseorang (anak) dengan berbagai cara belajar untuk mengenal bilangan dan lambang bilangan yang digunakan untuk menghitung baik menjumlah, mengurangi, membagi dan mengalihkan dengan menggunakan akal dan pikiran secara logis dan sistematis dalam menyelesaikan tugas-tugas dalam kehidupan sehari-hari dan bersifat alamiah.

Hal ini disebabkan karena pembelajaran di TK membutuhkan alat peraga, media, permainan, dan alat bantu lainnya. Dengan mengadakan permainan akan terjadi interaksi antara guru dan anak didik.

Berhitung merupakan bagian dari kebutuhan anak, sedangkan menurut Vigotsky dalam Sujiono (2006 : 4.5) menyatakan bahwa proses kognitif anak tertinggi berkembang ketika anak berada di sekolah yaitu pada saat terjadi interaksi antara anak dengan guru. Berbagai pengetahuan yang

disajikan guru yang bermakna bagi anak akan memberikan dampak yang sangat berharga dan bermanfaat bagi anak di kelak kemudian hari.

Adapun indikator kemampuan berhitung anak dalam penelitian ini adalah 1) membilang atau menyebut urutan bilangan dari 1 – 10, 2) membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 10) dan 3) menunjukkan urutan benda untuk bilangan sampai 10.

Kemampuan berhitung anak (Depdiknas, 2000:8) dipengaruhi oleh menghitung benda-benda atau pengalaman konkrit yang dialami melalui pengalaman terhadap alam sekitar, menghitung dari konkrit ke abstrak, mudah ke sukar dan dari yang sederhana ke yang lebih kompleks dan belajar berhitung dalam suasana yang menyenangkan salah satunya adalah dengan permainan dakon.

Permainan dakon adalah sebuah permainan tradisional adat Jawa dengan menggunakan papan dakon atau kayu yang dilobangi (sawah) dengan jumlah tertentu dan dimasing-masing ujungnya terdapat lubang besar (lambung).

(<http://dakonline.blogspot.com.2010/11/sejarah-permainan-congklak.htm>)

Sedangkan manfaat permainan dakon sebagai sarana dalam berhitung anak, melatih anak untuk trampil dan cermat sebelum bermain dan dapat menjalin keakraban sekaligus melatih cara berfikir anak dalam mengatur strategi sebelum bermain.

Dengan permainan dakon anak akan dapat mengembangkan kemampuannya dalam berhitung 1 – 10, anak dapat menunjuk jumlah benda sesuai dengan angkanya dan dapat menghubungkan konsep bilangan dengan lambing bilangan.

### **III. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan di TK Gilirejo 1 Kecamatan Miri Kabupaten Sragen tahun 2013 / 2014 pada semester genap. Subyek penelitian ini adalah

anak didik TK Gilirejo 1 yang berjumlah 22 anak sebagai penerima tindakan. Peneliti yang berkolaborasi dengan teman sejawat sebagai pemberi tindakan.

Jenis data yang dikumpulkan adalah data kemampuan berhitung anak dan data tentang pembelajaran guru dengan permainan dakon. Sumber data yang dikumpulkan adalah data kemampuan berhitung anak yang diperoleh langsung dari anak dan data tentang pembelajaran guru dengan permainan dakon diperoleh dari guru.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Menurut Neuman (2003) dalam Mulyaningsih (2011 : 51) menyatakan bahwa dalam penelitian terapan terdapat Penelitian Tindakan Kelas yang digunakan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas, sehingga memperoleh hasil yang optimal.

Sedangkan metode untuk mengumpulkan data kemampuan berhitung anak dan pembelajaran guru dengan permainan dakon dengan menggunakan teknik observasi. Observasi adalah teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada obyek penelitian (Arikunto, 1998 : 28). Jenis observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis observasi langsung. Observasi langsung adalah pengumpulan data dengan cara pengamatan dan pencatatan langsung, sehingga dilakukan langsung oleh peneliti ke obyek yang diamati. (Suharsini, 1998 : 71)

Data kemampuan berhitung anak yang dikumpulkan di analisis dengan teknik analisis komparatif dan data pembelajaran guru dengan permainan dakon di analisis dengan teknik analisis interaktif.

Hasil analisis yang dilakukan pada anak menunjukkan bahwa pada saat diadakan pengamatan pada siklus kemampuan berhitung anak masih rendah yaitu kemampuan berhitung anak baru mulai berkembang. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I kemampuan berhitung anak meningkat dari yang semula baru mulai berkembang menjadi berkembang sesuai harapan walaupun hanya beberapa anak saja setelah dilakukan perbaikan pada siklus

II kemampuan berhitung anak sudah berkembang sesuai harapan bahkan beberapa anak sudah berkembang sangat baik.

#### **IV. HASIL PENELITIAN**

Setelah diadakan penelitian ini dapat diketahui bahwa kondisi awal / pra siklus kemampuan berhitung anak masih rendah. Rata-rata kemampuan berhitung anak mencapai yaitu hanya 56,52%. Hal ini menunjukkan bahwa hampir semua anak baru mulai berkembang hanya beberapa anak saja yang sudah berkembang sesuai harapan. Untuk itu perlu dilakukan tindakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak tersebut melalui permainan dakon yang dilakukan dalam dua siklus setiap satu siklus dua kali pertemuan.

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I rata-rata kemampuan berhitung anak meningkat menjadi 68,56% yang berarti bahwa hampir semua anak yang sebelumnya mulai berkembang menjadi berkembang sesuai harapan, tetapi peningkatannya belum maksimal dan baru beberapa anak saja yang sudah berkembang sangat baik. Hal ini dikarenakan guru dalam memberikan penjelasan kurang dipahami anak dan guru kurang memberi motivasi kepada anak. Setelah dilakukan perbaikan pada tindakan siklus II rata-rata kemampuan berhitung anak meningkat secara maksimal yaitu mencapai 88,45%, artinya hampir semua anak sudah berkembang sesuai harapan dan bahkan ada beberapa anak yang sudah berkembang sangat baik, sehingga dapat memenuhi target yang ingin dicapai pada indikator kinerja dalam penelitian ini.

#### **V. KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan pada pra siklus, siklus I, dan siklus II dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan dakon dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak pada Kelompok B TK Gilirejo 1 Kecamatan Miri, Kabupaten Sragen tahun 2013 / 2014. Hal tersebut diketahui dari hasil analisis pada pra siklus rata-rata kemampuan berhitung anak sebesar 51,52%. Setelah siklus I sebesar 68,56% dan pada



siklus II terjadi peningkatan sebesar 82,45%. Dengan demikian penelitian ini dinyatakan berhasil karena hasilnya melebihi target yang ingin dicapai pada indikator kinerja.

Berdasarkan hasil penelitian maka, dapat diajukan saran-saran kepada kepala sekolah, guru dan orang tua wali murid. Adapun saran-saran tersebut adalah sebagai berikut :

1. Bagi Kepala Sekolah

Pihak sekolah hendaknya dapat menciptakan kondisi belajar yang memadai dengan memperhatikan fasilitas khususnya dalam penerapan Permainan Dakon dan sarana prasarana sekolah yang menunjang pembelajaran mengembangkan kemampuan berhitung anak.

2. Bagi Guru

- a. Hendaknya permainan dakon dapat dijadikan salah satu alternatif sebagai upaya untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak.
- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi guru dalam melaksanakan tugasnya di sekolah.

3. Bagi Orang Tua

Menyarankan kepada orang tua hendaknya memberi kebebasan dan dukungan kepada anak untuk bermain sehingga anak akan merasa senang dan mendapatkan pengalaman yang baru sehingga kemampuan anak dapat meningkat.

## **VI. DAFTAR PUSTAKA**

Anonim. 1997. Metodik Khusus Pengembangan Ketrampilan di TK. Jakarta : Depdikbud

- Anonim. 1997. Metodik Khusus Pengembangan Daya Pikir Di TK. Jakarta : Depdikbud
- Anonim. 1999. Petunjuk Tehnis Proses Belajar Mengajar Di TK. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Anonim. 2000. Permainan Berhitung di TK. Jakarta : Depdiknas
- Anonim. 2012. Contoh Pembelajaran Lingkup Perkembangan Pembiasaan dan Kemampuan Dasar Anak Didik TK .Semarang : Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah.
- Anonim. 2007. Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di TK. Jakarta : Depdiknas
- Arikunto,Suharsini. 1996. Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktel. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsini. 1996. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Arikunto,Suharsini, dkk. 2006. Penelitian Tindakan Kelas. Bandung : Rosdakarya
- Arifin, Zainal. 1990. Evaluasi Instruksional Prinsip - Teknik - Prosedur. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Arifah, Nurul. 2010. Meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui media alam pada kelompok B di TK Jeruk 01 Kecamatan Miri Kabupaten Sragen tahun 2009/2010. Skripsi. Sragen : UT
- Darsinah, 2011.Perkembangan kognitif.Surakarta : PSKGJ FKIP UMS
- Eprilia, Umami Hany, 2011. Perkembangan Nilai Moral, Agama, Sosial dan Emosional pada anak Usia Dini. Surakarta : PSKGJ FKIP UMS
- <http://pecintapermainantradisional.blogspot.com/2012/05/congklak.Html>  
diakses pada tanggal 24 November 2013
- <http://dakonline.blogspot.com/2010/11/sejarah-permainan-congklak.html>  
diakses pada tanggal 24 November 2013
- Indarti, Titik. 2012. Meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui media kartu angka di Play Group Tunas Bangsa Desa Jeruk Kecamatan Miri Kabupaten Sragen tahun 2011/2012. Skripsi. Sragen : UT
- Masrifah. 2001. Konsep Dasar PAUD. Surakarta : PSKGJ FKIP UMS

Mulyatiningish, Endang. 2011. Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Yogyakarta : Alfa Beta

Nurani Sujiono, Yuliana dkk. 2007. Metode Pengembangan Kognitif. Jakarta : UT

Permendiknas No. 58 tahun 2009 tentang Standar pencapaian perkembangan anak Usia Dini

Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 1991. Media dan Sumber Belajar TK. Jakarta : Universitas Terbuka

S. Rahman, Hibana. 2005. Konsep Dasar PAUD. Yogyakarta : Gramedia